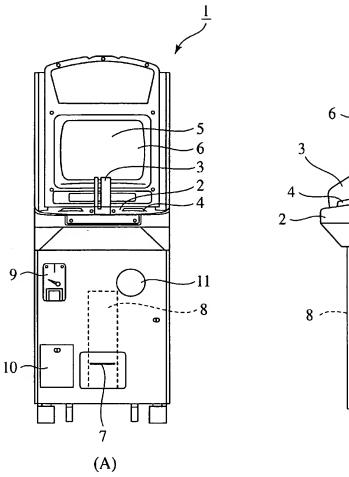
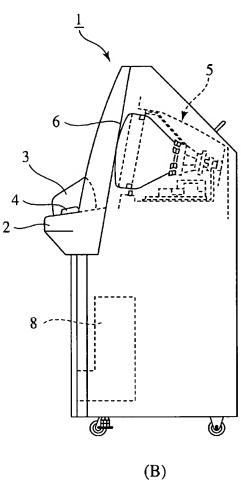
WO 2005/105238 PCT/JP2005/008008

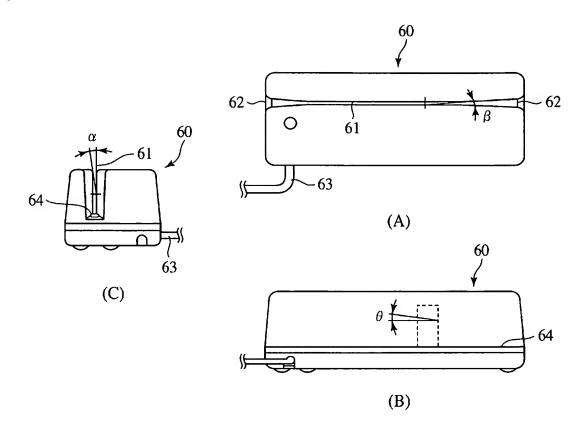
1/34

[図1]

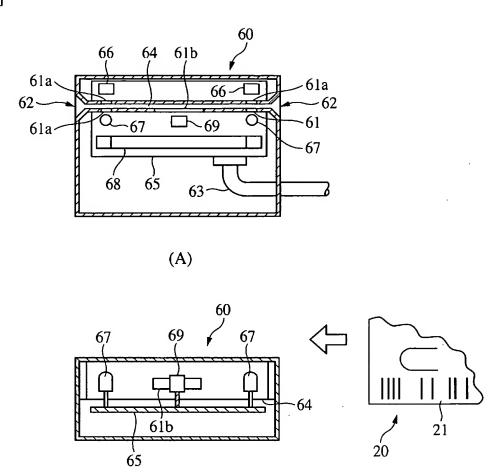




[図2]

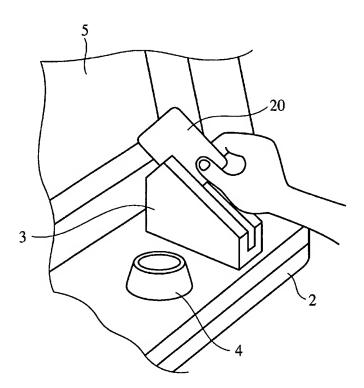


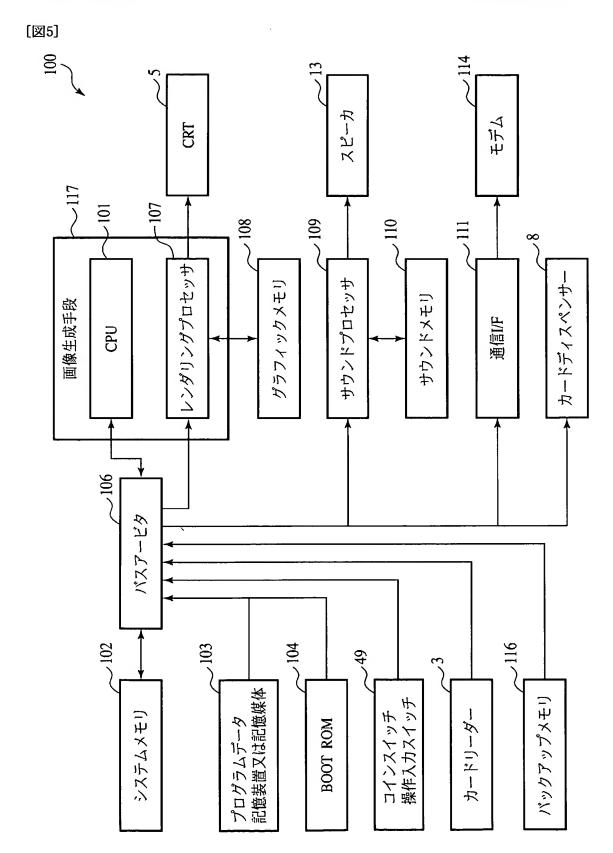
[図3]



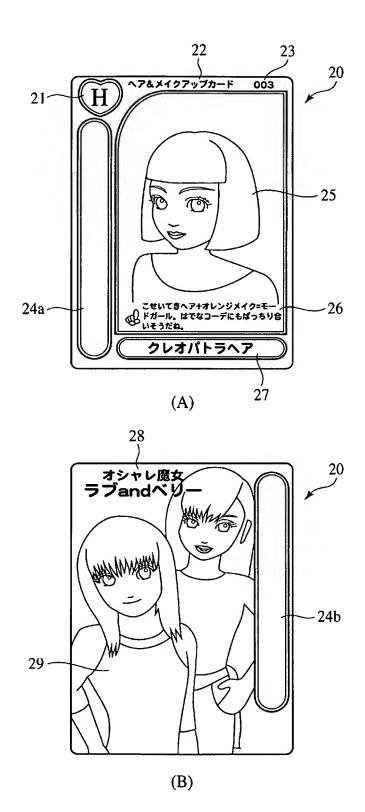
(B)

[図4]

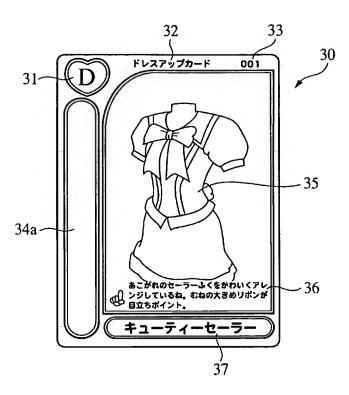




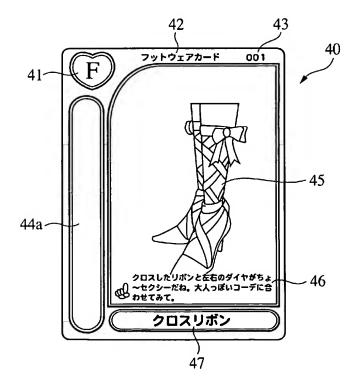
[図6]



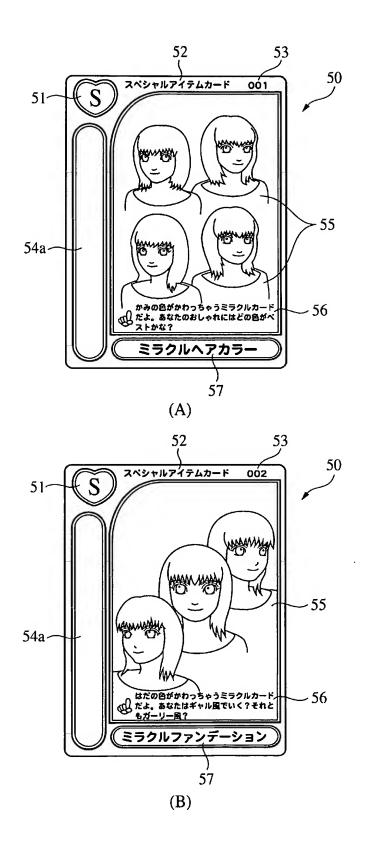
[図7]



[図8]



[図9]



[図10]

(A)

[ヘア&メイクアップカード]

コード	モデル データ名	テクスチャー データ名	顔テクスチャ データ名	名前
001	N_Hr001.Bipol	N_Hr001	N_sFa001	おひめさまへア
002	N_Hr004.Solid	N_Hr004	N_sFa004	げんきっ子へア
003	J_Hr011.Solid	J_Hr011	N_sFa011	たてまきガーリーヘア
		-		

(B)

[ドレスアップカード]

コード	モデル データ名	テクスチャー データ名	アクセサリ	名前
001	G_FB001F.Bipól	G_FB001	1	エレガントドレス
002	M_FB002F.Bipol	M_FB002	2	きらパールドレス
003	M_FB003F.Bipol	M_FB003	3	そらいろドレス
	•			

[図11]

[フットウエアカード]

コード	モデル データ名	テクスチャー データ名	カラー名	名前
001	J_FS001	J_FS001	青	ツェエリーサンダル
002	J_FS002	J_FS002	赤	ピンクリボンヒール
003	J_SS001	J_SS001	赤	あみあげブーツ
-				

[図12]

(A)

[ラブ用オシャレ魔女テーブル]

部位	細目	内容
頭部(ヘア&メイク	モデルデータ名	N_Hr001.Bipol
アップ)	テクスチャーデータ名	N_Hr001
		N_sFa001
胸部(ドレスアップ)	モデルデータ名	G_FB001F.Bipol
	テクスチャーデータ名	G_FB001
足部(フットウエア)	モデルデータ名	J_FS001
	テクスチャーデータ名	J_FS001

(B)

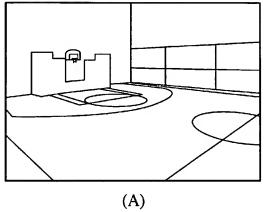
[ベリー用オシャレ魔女テーブル]

部位	細目	内容
頭部(ヘア&メイク	モデルデータ名	J_Hr004.Solid
アップ)	テクスチャーデータ名	N_Hr004
		N_sFa004
胸部(ドレスアップ)	モデルデータ名	M_FB003F.Bipol
	テクスチャーデータ名	M_FB003
足部(フットウエア)	モデルデータ名	J_SS001
	テクスチャーデータ名	J_SS001

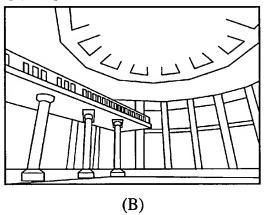
WO 2005/105238 PCT/JP2005/008008

[図13]

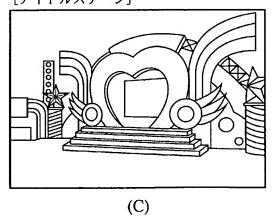




[舞踏会]

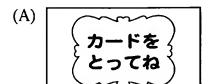


[アイドルステージ]



WO 2005/105238 PCT/JP2005/008008

[図14]



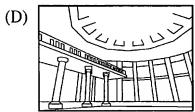
P01 コイン投入でカードを 一枚払い出し



P02 ラブかベリーを選択する キャラクタ(ラブ)選択



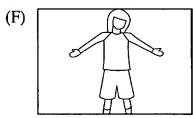
P03 ゲームスタート 寝坊したラブにベリーから 電話がかかって来る 「まだ寝てるの?」



P04「今日は舞踏会に行く約束でしょ!」 「王宮に行くんだから、ちゃんと おしゃれして来なさいよ。今日は 絶対に負けないわよ」



P05「大変、みんな私のおしゃれを手伝って!」 みんなの「オシャレ魔法カード」を



P06 ドレスアップカードスキャン パジャマ姿から魔法で変身 ラブ気に入らない

「ねえ、舞踏会よ!」

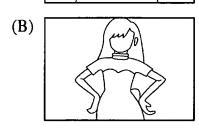
使ってね。

(G)

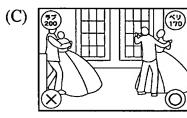
P07 ドレスアップカード2枚目をスキャン 「うん、良いかも」 [図15]



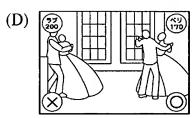
P08 ヘア&メイクアップカードをスキャン 「よーし決まったわ!」 ダンス会場へワープ!



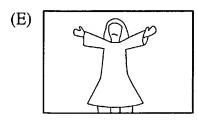
P09 会場。ベリーが待っている「ラブ遅いわよ!」



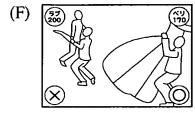
P10 音楽が始まりバトル開始 互いに踊り出す



P11 ボタン入力を連続ミス



P12 ラブのオシャレ魔法が消えて パジャマに戻る

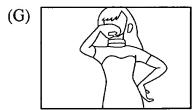


P13 うまく入力できるまでラブは パジャマで踊る

「恥ずかしいー」

「いやーん」

ラブのいけてる度全く増えない

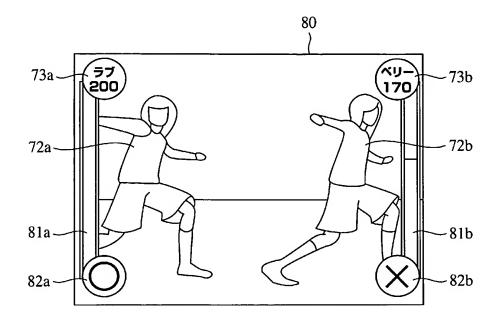


P14 その間にベリーのいけてる度が マックスに。ゲームオーバー

「フフフ、この勝負私の勝ちね!」

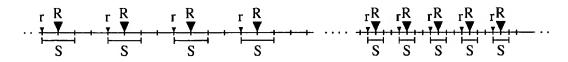
勝った場合は次のステージへ

[図16]



[図17]

(A)

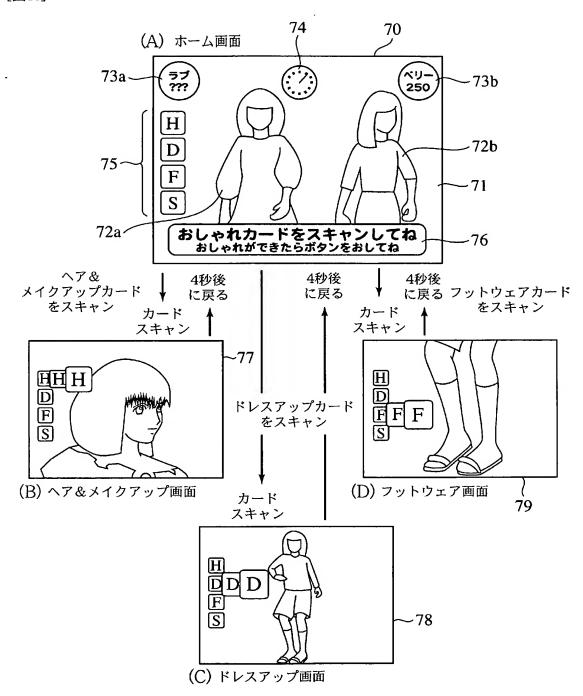


(B)

WO 2005/105238

PCT/JP2005/008008

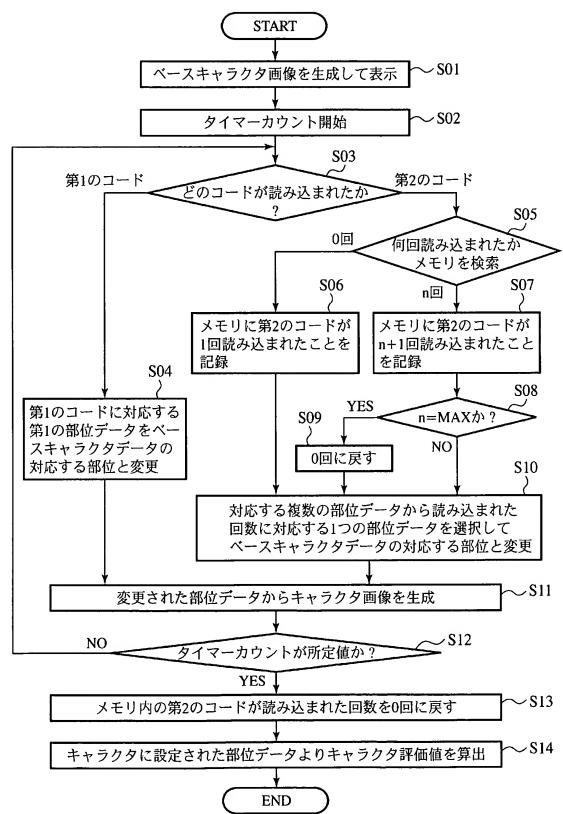
[図18]



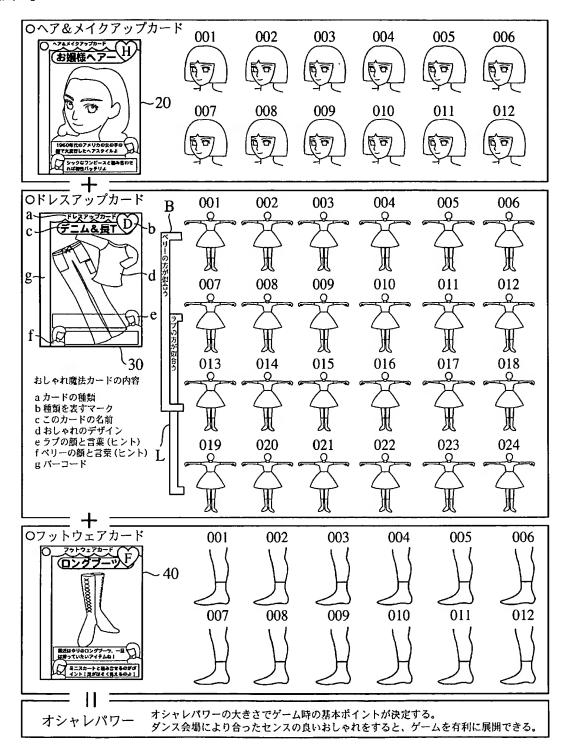
17/34 WO 2005/105238

PCT/JP2005/008008

[図19]



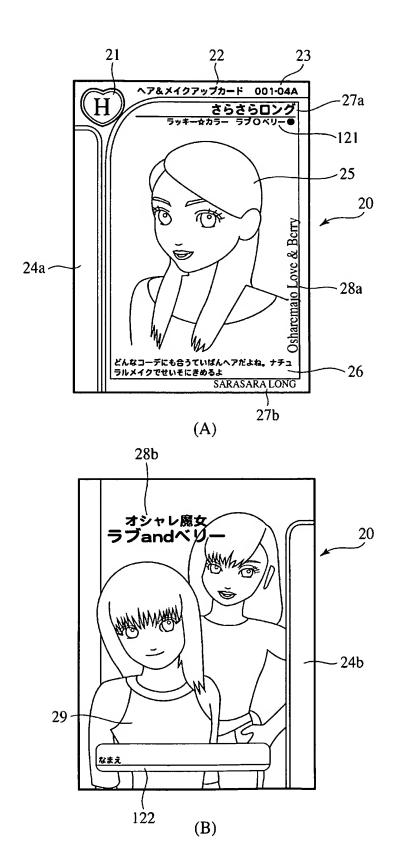
[図20]



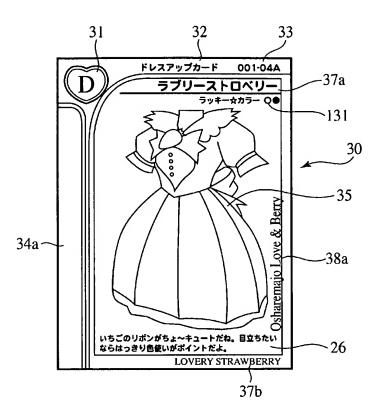
19/34

WO 2005/105238 PCT/JP2005/008008

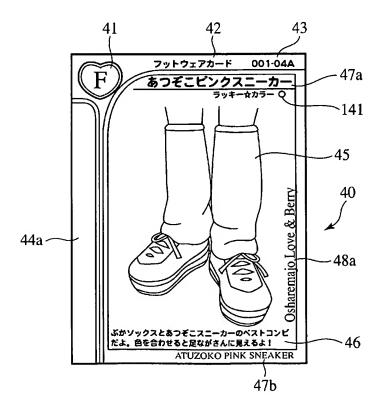
[図21]



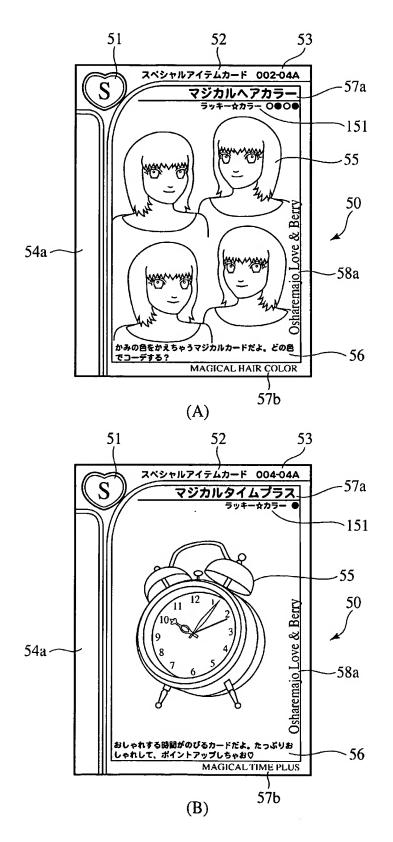
[図22]



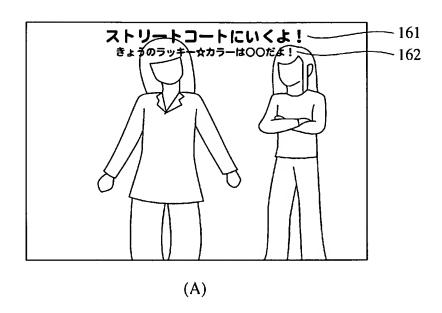
[図23]

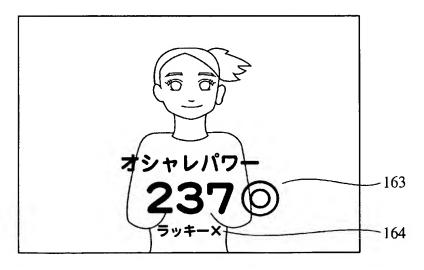


[図24]

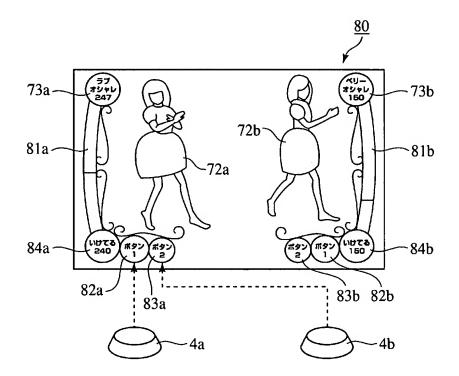


[図25]

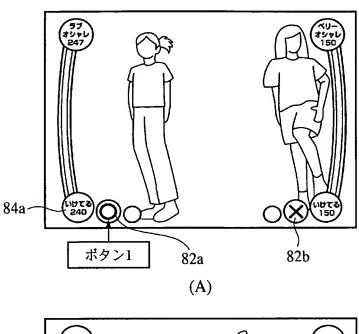


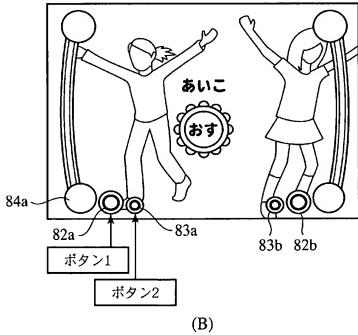


[図26]



[図27]





[図28]

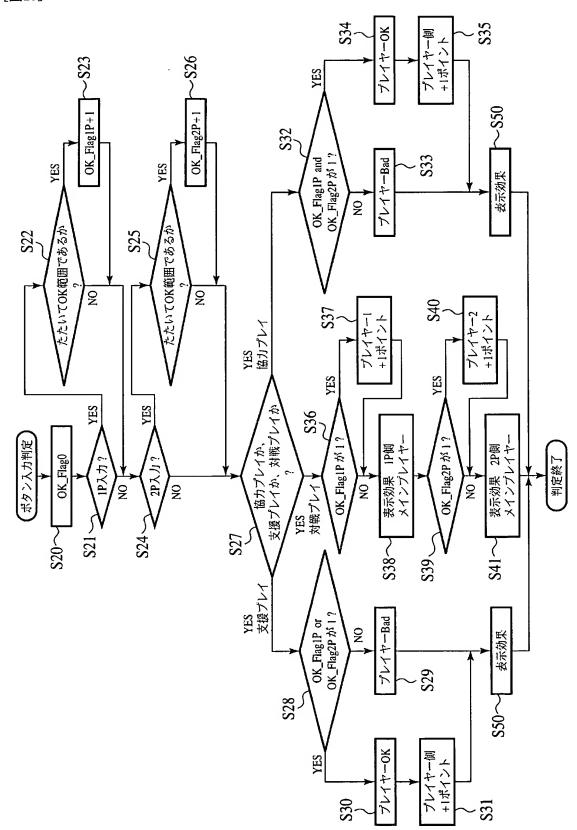
(A) 押す表示



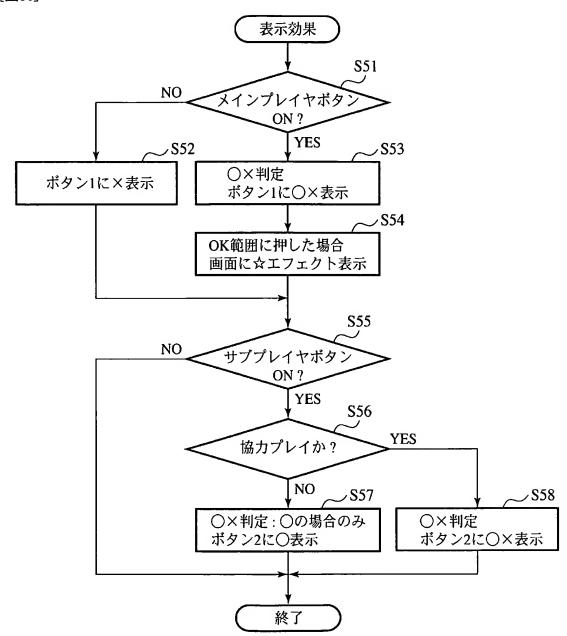
(B) ボタンメカOK範囲



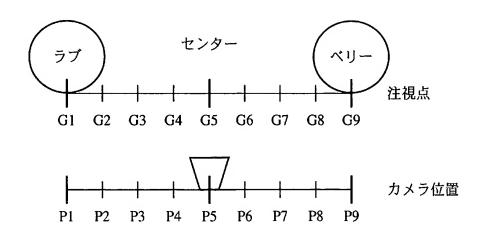
[図29]



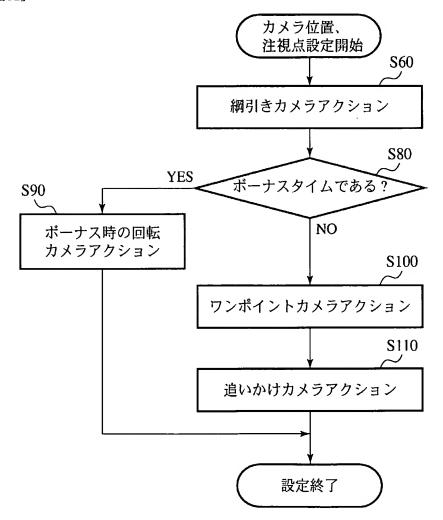
[図30]



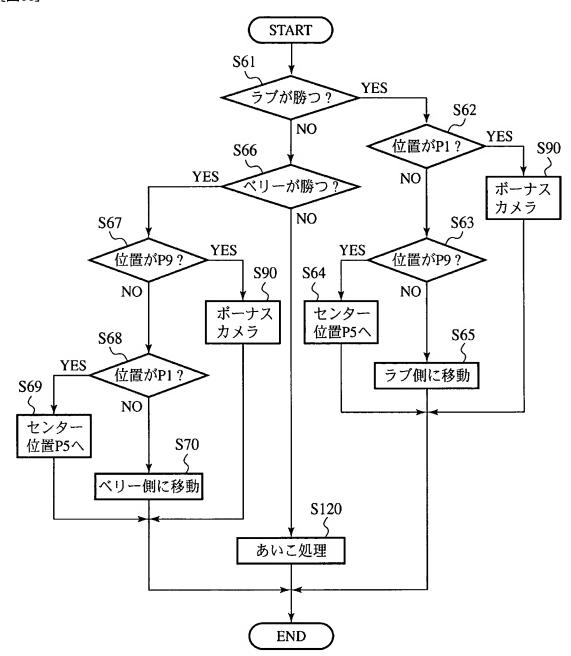
[図31]



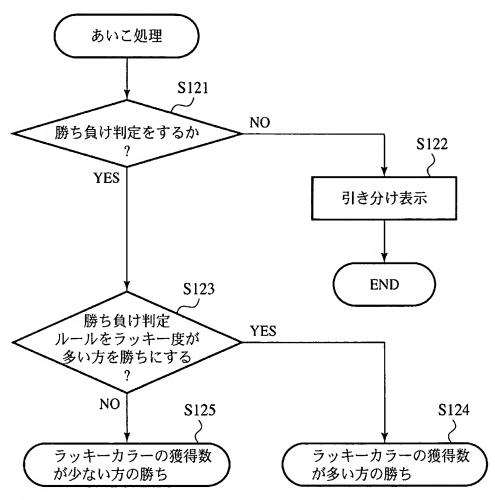
[図32]



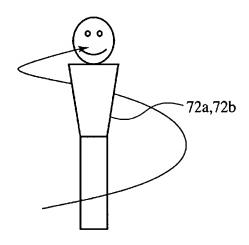
[図33]



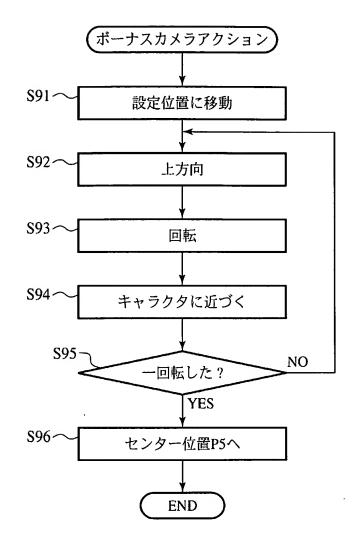
[図34]



[図35]

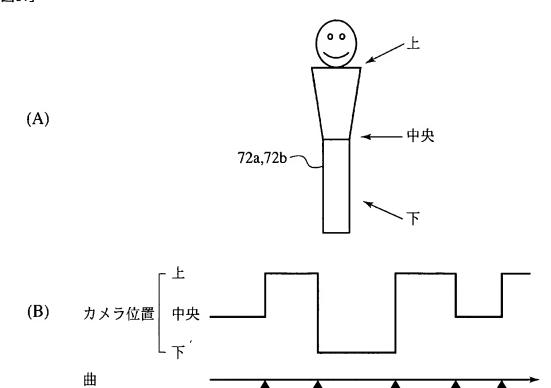


[図36]

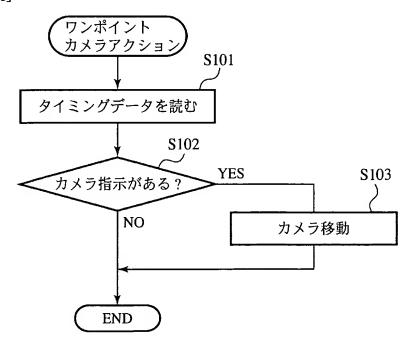


WO 2005/105238 PCT/JP2005/008008

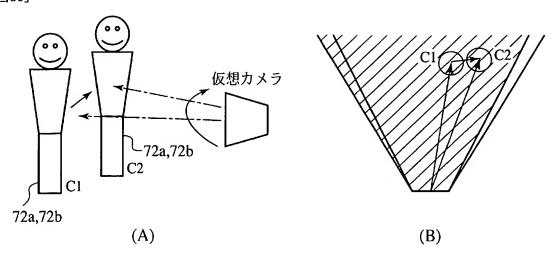
[図37]

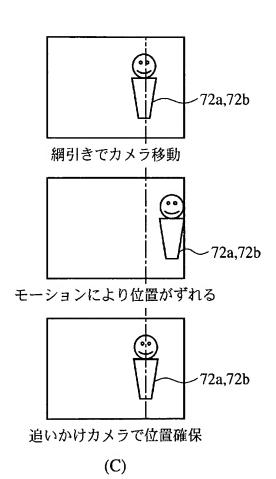


[図38]



[図39]





[図40]

